

ASPECTOS LEGAIS E DE PROPRIEDADE INTELECTUAL DE JOGOS ELETRÔNICOS

Data de aceite: 27/03/2023

Douglas Aleixo Santos da Cruz

Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

Raimundo Corrêa de Oliveira

Programa de Pós-Graduação em Propriedade Intelectual e Transferência de Tecnologia para a Inovação
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

Jucimar Maia da Silva Júnior

Ludus Lab,
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

Ricardo da Silva Barboza

Callidus Academy
Escola Superior de Tecnologia
Universidade do Estado do Amazonas
Manaus – AM

dinâmica e lucrativa de entretenimento no mundo contemporâneo. Trata-se de um setor que movimenta bilhões de dólares e com crescimento expressivo ano a ano, superando qualquer outra indústria do setor. Somente em 2022, o mercado de jogos registrou cerca de 3,2 bilhões de jogadores e faturamento global de US\$184,5 bilhões (Newzoo 2023). Em comparação, a indústria do cinema movimentou US\$26 bilhões no mesmo ano.

No Brasil, os números também são significativos. Segundo dados da Newzoo (2023), o Brasil é o maior mercado de games da América Latina, gerando receitas de cerca de US\$ 2,5 bilhões no ano de 2021 e somando mais de 92,5 milhões de jogadores. Com diversas plataformas disponíveis para jogar, como celulares, consoles ou computadores pessoais, e jogos para todos os tipos de público, o mercado de jogos cresce exponencialmente a cada ano.

Não é um exagero dizer que os jogos eletrônicos são a forma mais

Por conta de sua imensa variedade de gêneros e plataformas, principalmente após a popularização dos *smartphones*, a demografia dos jogadores nunca foi tão diversa (Newzoo 2023). Antes um hobby do público masculino de classe média-alta e com cerca de 20 anos de idade, agora faz parte do cotidiano de públicos de diferentes faixas etárias, classes sociais e gêneros que passaram a consumi-los em seus dispositivos móveis, ampliando drasticamente a quantidade de jogadores, principalmente as mulheres (ANCINE 2015).

Embora seja uma indústria relativamente recente, com início na década de 1970, a razão para que o mercado de jogos eletrônicos tenha atingido estes números tão rapidamente é evidente. Estes produtos reúnem em uma única obra uma miríade de elementos criativos que possibilitam a criação de experiências únicas no entretenimento.

O avanço das tecnologias de *software* e *hardware* permitiram que os jogos eletrônicos alcançassem níveis de produção cada vez mais elevados, gerando experiências interativas imersivas, com efeitos visuais cinematográficos que tornam tênue a linha entre a ficção e a realidade, despertando o interesse e a curiosidade de bilhões de pessoas. Muitos jogos eletrônicos, inclusive, têm suas histórias e personagens adaptados para outras mídias como cinema e televisão, dado o seu grau de sofisticação e popularidade.

Além de serem um importante veículo de expressão cultural e entretenimento, os *games* também podem ser poderosas ferramentas educativas. Os chamados *serious games* (ou “jogos sérios”) potencializam a interatividade e imersão proporcionadas pelos jogos para criar estratégias de ensino que estimulam o raciocínio, a coordenação motora e o trabalho em equipe, proporcionando experiências extremamente engajantes que vêm ganhando espaço dentro de escolas e universidades (Grübel e Bez 2006).

Os jogos eletrônicos são uma forma de manifestação da criatividade e expressão artística do ser humano, compostos por elementos audiovisuais e computacionais como personagens, desenhos, ilustrações, enredo, dublagem, computação gráfica e código-fonte, usualmente desenvolvidos em um ambiente com equipes multidisciplinares e transversais. Com essa variedade de elementos criativos, há uma pluralidade ainda maior de indivíduos que contribuem artisticamente para o processo de desenvolvimento de um jogo (Romão e Silva 2019).

Considerando que os jogos eletrônicos são o principal ativo econômico de um setor que cresce exponencialmente ano a ano, é natural que os criadores desses produtos tenham o interesse de explorá-los com exclusividade no mercado. Estes profissionais, na figura de desenhistas, pintores, escritores, músicos, roteiristas, dubladores e programadores poderiam ser considerados os detentores dos direitos de exploração comercial destas

obras? Além disso, como podem esses criadores, ao mesmo tempo, colocarem este produto no mercado e protegê-lo do uso não autorizado e manipulação indevida?

A resposta para essas perguntas se encontra no Direito de Propriedade Intelectual, ramo do Direito dedicado ao estudo dos mecanismos jurídicos de proteção das criações advindas do intelecto humano. O direito de exploração exclusiva das obras intelectuais é concedido pelo Estado por meio do Direito de Propriedade Intelectual que abrange a propriedade industrial e os direitos autorais.

No Brasil, a regulação desse tema está presente na Constituição Federal de 1988, na Lei de Propriedade Industrial (9.279/96), Lei de Direitos Autorais (9.610/98) e na Lei do Software (9.609/98) que instituíram a propriedade intelectual no ordenamento jurídico nacional. É por meio da propriedade intelectual que se definem as formas de proteção das criações da mente por meio da concessão estatal aos criadores e inventores de direitos exclusivos, tanto patrimoniais quanto morais, sobre as obras autorais ou invenções industriais.

Os jogos eletrônicos por serem compostos por diversos elementos criativos também são protegidos pela Propriedade Intelectual, mais especificamente pelo direito autoral e pela proteção do software. Todavia, considerando o tamanho do mercado e a natureza complexa dos jogos eletrônicos enquanto obras de arte, torna-se imprescindível a correta avaliação de quem, de fato, detém os direitos de propriedade intelectual para sua exploração comercial e que medidas os detentores desses direitos podem tomar para manter a integridade econômica e criativa dessas obras.

Dado esse contexto, este capítulo destina-se a estudar como a legislação de propriedade intelectual interage com os jogos eletrônicos, tanto os destinados ao entretenimento quanto os educativos, examinando o enquadramento dessas criações artísticas sob o prisma dos direitos autorais, bem como a definição da titularidade dos direitos patrimoniais, ou seja, quem poderá disponibilizar esses produtos no mercado para obtenção de ganhos econômicos. Também serão abordados os mecanismos que os detentores dos direitos podem se valer para proteger suas obras e estudos de casos que ilustram a importância dos cuidados com a gestão da propriedade intelectual contida nas criações artísticas que estão presentes nos jogos eletrônicos.

BASES HISTÓRICAS DA PROPRIEDADE INTELECTUAL E PANORAMA DA LEGISLAÇÃO BRASILEIRA SOBRE O TEMA

A evolução da civilização humana se confunde com a contínua manifestação das criações do intelecto. Para garantir a sua sobrevivência, o homem se valeu da sua

capacidade única de modificar e manipular o mundo material ao seu redor. Desde a criação das primeiras ferramentas, das técnicas de agricultura à revolução industrial e a era da informação, a civilização humana prosperou e se manteve dominante por meio das criações materiais e imateriais advindas do seu espírito criativo.

Nesse contexto, é comum pensar nos grandes inventos da humanidade e ligá-los à figura dos seus criadores que tiveram seus nomes marcados na história como autores de invenções que mudaram os rumos da civilização, tal como a lâmpada elétrica criada por Thomas Edison (1879), o telefone de Alexander Graham Bell (1876), e o primeiro computador, cuja invenção é atribuída a Charles Babbage (1822).

Além das criações que revolucionaram a indústria e a produção de bens que fazem parte do nosso cotidiano, a criatividade humana resultou em criações imateriais e intangíveis que constituem a expressão do espírito humano, seja na forma de músicas, poesias, livros, pinturas e esculturas, e demais manifestações artísticas que formam a cultura das civilizações antigas, dos povos indígenas e da sociedade moderna.

O campo das artes, tal como o das invenções industriais, também é marcado pelo nome de grandes homens e mulheres que enriqueceram e deram cor, música e movimento para a existência humana por meio de criações artísticas.

Obras de arte como “Noite Estrelada” de Vincent Van Gogh (1889) e “Abaporu” de Tarsila do Amaral (1921) expostos respectivamente em museus de Nova Iorque e Buenos Aires, se tornaram destinos turísticos que mesmo um século após suas criações ainda despertam a curiosidade de milhões de pessoas. Composições musicais atemporais como “As Quatro Estações” de Antonio Vivaldi (1723) são executadas em concertos e casas de óperas até os dias atuais.

A sociedade de informação em que vivemos só pode existir devido às criações de matemáticos e cientistas como Ada Lovelace, a primeira programadora da história e inventora do programa de computador (1843) e de Alan Turing, o fundador da Ciência da Computação, cujas contribuições intelectuais pavimentaram o caminho para a computação como se conhece atualmente. Sem essas invenções, não existiriam elementos da sociedade que hoje reputamos comuns, tal como *smartphones*, computadores, aplicativos e jogos eletrônicos.

No contexto da sociedade de mercado, especialmente na transição da Idade Média para Idade Moderna no século XVI, essa indissociável relação dos criadores com suas invenções e a exploração comercial delas reforçou a ideia de que as criações do intelecto humano consistiriam em bens cuja propriedade seria exclusiva do indivíduo que as criou e utilizadas para auferir ganhos econômicos (Grau-Kunz 2015).

A noção de que os autores e inventores teriam a propriedade desses bens, ou seja, o direito exclusivo de usar e dispor de suas criações, inclusive para fins mercantis, deu nascimento a um novo campo de estudo nas ciências jurídicas, chamado de Direito de Propriedade Intelectual.

Por não existir um direito natural, uma lei da natureza que conferiria a propriedade sobre os bens intelectuais aos seus criadores, se tornou fundamental a intervenção do Estado para a proteção da propriedade intelectual, tendo em vista que, deixado à liberdade do mercado, o investimento na criação do bem intelectual seria desencorajado face à ilimitada possibilidade de cópia (Barbosa 2002).

Não era razoável pensar que o homem inserido no contexto mercantil disponibilizaria gratuitamente os frutos de seu esforço intelectual visando o bem-estar da sociedade ou por conta de uma imposição da natureza, pois como bem aponta Barbosa (2002), “não há um direito humano ao *royalty*”.

Cabe reproduzir o texto de Thomas Jefferson, 3º presidente dos Estados Unidos da América, acerca da inexistência de um direito inerente de propriedade intelectual e a consequente necessidade de que o Estado promova a proteção das criações intelectuais:

“(...) Se a natureza fez algo menos suscetível que todas as outras de propriedade exclusiva, é o produto do pensamento, chamado de ideia, que um indivíduo pode deter exclusivamente desde que a mantenha para si mesmo. Mas a partir do momento em que é divulgada, a ideia, o conhecimento passa a constituir um bem da sociedade. As ideias devem ser livremente disseminadas ao redor do planeta para o desenvolvimento moral do homem (...) a sociedade deve dar um direito exclusivo dos lucros delas advindas como um estímulo para que os homens persigam ideias que resultem em utilidade (...)”¹

Tal como qualquer outra forma de propriedade, os direitos de propriedade intelectual possuem uma função social. As ideias quando manifestadas para o mundo real, seja na forma de invenções com aplicações industriais ou obras artísticas, devem aproveitar a toda a sociedade que a utilizará para incrementar a vida das pessoas, todavia, ao criador é concedido um direito exclusivo e temporário sobre os lucros que essas obras possam gerar no mercado, atuando como um estímulo à produção intelectual.

Por conta disso, a partir do século XVII houve uma disseminação de legislações que regulavam a forma de apropriação do conhecimento e estabeleciam os direitos de propriedade intelectual aos seus criadores. Leis como o Estatuto dos Monopólios da Inglaterra em 1623, o *Patent Act* dos Estados Unidos da América de 1790 e o Alvará de 28 de abril de 1809 de Dom João VI para estímulo de investimentos industriais no Brasil Colônia são exemplos de normas que outorgavam direitos exclusivos de exploração econômica das

1. Jefferson, Thomas apud. Barbosa, 2002.

obras intelectuais para aqueles que as criaram por prazos predeterminados, findos os quais as obras integrariam o patrimônio comum de toda a sociedade.

Com a Revolução Industrial e a ampliação das fronteiras nacionais e o trânsito internacional de mercadorias, houve uma maior preocupação em resguardar os direitos exclusivos dos autores das invenções. Desta forma, de maneira a criar uma legislação internacional sobre o tema, e evitar a cópia não autorizada de obras intelectuais fora do país que não o de origem da invenção, líderes de Estado se reuniram em Paris para a edição do primeiro acordo internacional sobre propriedade intelectual do mundo.

A Convenção da União de Paris – CUP foi assinada em 1883 em Paris, tendo o Brasil dentre os 14 signatários originais. Esta internacionalização do direito de propriedade intelectual resultou, ainda, na criação da Organização Mundial de Propriedade Intelectual em 1967, cujo art. 2º, §7º conceitua a propriedade intelectual da seguinte forma:

“A propriedade intelectual compreende as obras literárias, artísticas e científicas, interpretações artísticas, as execuções dos artistas, fonogramas, emissões de radiodifusão, invenções em todos os domínios da atividade humana, as descobertas científicas, os desenhos e modelos industriais, as marcas industriais, comerciais e de serviço, bem como as firmas comerciais e denominações comerciais, a proteção contra a concorrência desleal e todos os outros direitos inerentes à atividade intelectual nos domínios industrial, científico, literário e artístico”. (OMPI 1967)

A doutrina jurídica define a propriedade intelectual como uma forma de direito de propriedade, dotado de exclusividade como incentivo, que recai sobre as mais variadas e intangíveis formas de criação da mente humana resultante do esforço intelectual (Leite 2004), ou como o regime jurídico das ideias, construtos, criações intelectualmente construídas a partir de formas de pensamento advindas do contexto lógico ou socialmente aplicável ao conhecimento técnico-científico capaz de resultar em uma inovação (Del Nero 1998).

A exploração da propriedade intelectual constitui uma das bases da sociedade contemporânea fundamentada na acumulação de capital sendo inegável que o grau de desenvolvimento de um país se confunde com o volume de sua produção e inovação cultural, industrial e tecnológica, cuja exploração repercute positivamente em melhores índices econômicos e sociais (Aghion e Howitt 1992).

A PROPRIEDADE INTELECTUAL NO ORDENAMENTO JURÍDICO BRASILEIRO E O ENQUADRAMENTO DOS JOGOS ELETRÔNICOS NESTE SISTEMA

As criações intelectuais são bens imateriais importantes para a economia, sendo esta a razão pela qual os Estados buscam promover o estímulo a sua criação, promoção, divulgação e utilização pela sociedade. (Bastos, C.R. e Martins, I.G. *apud* Wachowicz, 2016). Com base nessa filosofia, o direito à propriedade intelectual foi alçado ao *status* de direito fundamental pela Constituição Federal de 1988 em seu art. 5º:

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

(...)

XXVII - aos autores pertence o direito exclusivo de utilização, publicação ou reprodução de suas obras, transmissível aos herdeiros pelo tempo que a lei fixar;

(...)

XXIX - a lei assegurará aos autores de inventos industriais privilégio temporário para sua utilização, bem como proteção às criações industriais, à propriedade das marcas, aos nomes de empresas e a outros signos distintivos, tendo em vista o interesse social e o desenvolvimento tecnológico e econômico do País;

O ordenamento jurídico brasileiro de propriedade intelectual é composto, além da Constituição Federal e dos demais acordos internacionais os quais o Brasil é signatário, as leis nº 9.279/96 e 9.610/98 que tratam, respectivamente, das duas espécies de propriedade intelectual, o Direito da Propriedade Industrial e o Direito do Autor. A propriedade intelectual, portanto, compreende o direito de propriedade industrial e o direito de autor, espécies distintas de proteção das criações intelectuais cuja aplicação irá variar de acordo com a natureza da criação.

O artigo 2º da Lei nº 9.279/96 (Lei de Propriedade Industrial) dispõe que a proteção dos direitos relativos à propriedade industrial será concedida com o fim de promover a disseminação e aplicação industrial resultante da criatividade humana, e consiste na (i) concessão de patentes de invenção e de modelo de utilidade; (ii) concessão de registro de desenho industrial; (iii) concessão de registro de marca; (iv) repressão às falsas indicações geográficas; (v) repressão à concorrência desleal (Brasil 1996).

A outra modalidade de direito de propriedade intelectual, o Direito do Autor, é regulada pela Lei nº 9.610/98, que traz em seu art. 7º um extenso rol de obras intelectuais alcançadas, tais como textos e obras literárias, artísticas ou científicas, composições

musicais, obras audiovisuais, fotografias, desenhos, pinturas e gravuras e programas de computador:

“Art. 7º São obras intelectuais protegidas as criações do espírito, expressas por qualquer meio ou fixadas em qualquer suporte, tangível ou intangível, conhecido ou que se invente no futuro, tais como:

I - os textos de obras literárias, artísticas ou científicas;

II - as conferências, alocações, sermões e outras obras da mesma natureza;

III - as obras dramáticas e dramático-musicais;

IV - as obras coreográficas e pantomímicas, cuja execução cênica se fixe por escrito ou por outra qualquer forma;

V - as composições musicais, tenham ou não letra;

VI - as obras audiovisuais, sonorizadas ou não, inclusive as cinematográficas;

VII - as obras fotográficas e as produzidas por qualquer processo análogo ao da fotografia;

VIII - as obras de desenho, pintura, gravura, escultura, litografia e arte cinética;

IX - as ilustrações, cartas geográficas e outras obras da mesma natureza;

X - os projetos, esboços e obras plásticas concernentes à geografia, engenharia, topografia, arquitetura, paisagismo, cenografia e ciência;

XI - as adaptações, traduções e outras transformações de obras originais, apresentadas como criação intelectual nova;

XII - os programas de computador;

XIII - as coletâneas ou compilações, antologias, enciclopédias, dicionários, bases de dados e outras obras, que, por sua seleção, organização ou disposição de seu conteúdo, constituam uma criação intelectual.

XII – os programas de computador

§1º Os programas de computador são objeto de legislação específica, observadas as disposições desta Lei que lhe sejam aplicáveis”

Como visto, o inciso XII deste artigo considera programas de computador como obras intelectuais protegidas do direito autoral, contando com legislação específica que regulamenta a propriedade intelectual dessas obras.

A Lei nº 9.609/98 – Lei do *Software* conceitua programa de computador no artigo 1º como a expressão de um conjunto organizado de instruções em linguagem natural ou codificada, contida em um suporte físico de qualquer natureza, de emprego necessário em máquinas automáticas de tratamento da informação, cujos dispositivos, instrumentos ou equipamentos periféricos, baseados em técnica digital ou análoga, visam fazê-los funcionar de modo e para fins determinados (Brasil, 1998).

O artigo legal seguinte dispõe que o regime jurídico aplicado para a proteção dos programas de computador será aquele conferido às obras literárias pela legislação

de direitos autorais e conexos vigentes no País (Brasil 1998). Atualmente, dezenas de países protegem o *software* pelo Direito Autoral, e, ao ser inserido no regime dos direitos autorais, o *software* passa a ter as características de um bem objeto de criação de espírito, submetendo-se às mesmas condições impostas às demais obras protegidas pelo direito autoral, como livros e músicas, igualmente contando com a proteção legal contra a contrafação (reprodução não autorizada da obra) e edição indevida (Costa Netto 2019).

Considerando que os jogos eletrônicos reúnem diversos elementos artísticos presentes no artigo 7º da Lei de Direitos Autorais, tal como obras literárias, composições musicais, criações audiovisuais, fotografias, ilustrações e o *software* em si, a conclusão lógica é que os jogos eletrônicos são protegidos pelo Direito Autoral e não pela Propriedade Industrial.

A dita “proteção” abrange os direitos patrimoniais e os direitos morais². Os direitos patrimoniais são aqueles previstos no art. 28 da LDA e dizem respeito à prerrogativa – a exclusividade – que possui o autor de utilizar, fruir e dispor da obra literária, artística ou científica, dependendo da sua autorização, prévia e expressa, para que terceiros possam reproduzir, editar, adaptar, traduzir ou distribuir a obra autorial (Brasil 1998).

E dizer, por entrar na esfera de propriedade do autor, cabe a ele, enquanto titular dos direitos patrimoniais, traçar os limites de manipulação da obra por terceiros, especialmente nos casos que o titular dos direitos patrimoniais coloca a obra à disposição do público geral, seja a título gratuito ou oneroso.

Os direitos patrimoniais são verdadeiros direitos potestativos do seu titular, pois este detém o poder exclusivo de impor a sua vontade quanto à destinação da obra, sem possibilidade de contestação por terceiros. Cabe unicamente ao autor utilizar e dispor da obra fruto do seu intelecto, podendo mantê-la somente para si, ou distribuí-la gratuita ou onerosamente ao público sem que se possa forçá-lo a adotar um ou outro comportamento. Também são direitos disponíveis, tendo em vista que o autor pode ceder total ou parcialmente os seus direitos patrimoniais para terceiros.

Trata-se de um princípio geral que norteia a natureza eminentemente privada dos direitos autorais. Cabe trazer os ensinamentos de Vanisa Santiago (2007) sobre o tema:

O elemento essencial do direito de autor é o poder absoluto que tem o criador sobre sua obra. Só a ele compete decidir seu destino, autorizar ou proibir seu uso por terceiros, cobra o preço que lhe parece adequado por esse uso ou renunciar a essa cobrança. Em virtude da atribuição de faculdades de dupla natureza, classificados como direitos morais e patrimoniais, ficam assegurados aos autores, por um lado, direitos personalíssimos como os de paternidade e integridade, e por outro, o direito exclusivo de exploração

2. Art. 22. Pertencem ao autor os direitos morais e patrimoniais sobre a obra que criou.

de um bem móvel que é a obra intelectual, seja qual for a modalidade de utilização, existente ou por existir.

Na lógica de mercado do século XXI o modelo mais comum de uso e disposição das obras intelectuais é a sua transformação em um produto voltado ao consumo, autorizando que terceiros usem ou de qualquer modo reproduzam a obra mediante contraprestação pecuniária. As obras literárias tomam o formato de livros, as composições musicais a forma de álbuns artísticos e obras audiovisuais viram filmes, séries e programas televisivos comercializados para o público geral.

Contudo, os direitos patrimoniais são insuficientes para a proteção total da obra intelectual. O artigo 24 da LDA positiva os direitos morais do autor, direitos subjetivos de contestar o uso indevido da obra por terceiros.

Consistem na faculdade que o autor tem de reivindicar a autoria da obra, ter o seu nome indicado ou anunciado como sendo o autor, conservar o ineditismo e modificar a obra, dentre outros (Brasil 1998). Os direitos morais, diferentemente dos direitos patrimoniais, são inalienáveis e irrenunciáveis, ou seja, enquanto estes podem ser cedidos ou licenciados, aqueles permanecerão na esfera patrimonial do autor mesmo que ele não mais possua os direitos de comercialização da criação.

Trazendo o assunto para o tema principal desta obra, é consenso na doutrina que os jogos eletrônicos se encaixam na proteção concedida pelos direitos autorais, tendo em vista que possuem elementos eminentemente artísticos como personagens, desenhos, enredo, efeitos sonoros, dramatização e código-fonte. É esta última característica, inclusive, que faz com que os jogos eletrônicos sejam considerados, além de obras audiovisuais, *softwares*, bens informáticos intangíveis intrinsecamente ligados às Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC, que necessitam de um dispositivo (*hardware*) compatível para que possam ser usufruídos pelos usuários (Wachowicz 2016).

A proteção dos direitos autorais do jogo não é simples, tendo em vista que não existe na legislação uma classificação explícita neste sentido. Essa peculiaridade dos jogos eletrônicos faz com que sua tutela jurídica seja a aplicação conjunta da Lei de Direitos Autorais e da Lei de Software, nos termos do art. 2º da Lei nº 9.609/98:

“Art. 2º O regime de proteção à propriedade intelectual de programa de computador é o conferido às obras literárias pela legislação de direitos autorais e conexos vigentes no País, observado o disposto nesta Lei. (Brasil 1998)”

Por ser equiparado a uma obra literária, o *software*, para ser protegido pelo direito autoral, deve preencher os mesmos requisitos, ou seja, pertencer ao domínio das letras, das artes ou das ciências, achar-se no período de proteção fixado pela lei – 50 anos a partir

do dia 1º de janeiro do ano subsequente a sua publicação, ou, na falta desta, da sua criação –, e possuir originalidade (Costa Netto 2019). Desses três requisitos, o que mais desperta a atenção é a originalidade e que, no contexto dos jogos eletrônicos, adquire contornos ainda mais complexos.

Ainda que se entenda que o *software* é o elemento fundamental dos *games*, sem o qual ele não poderia existir enquanto produto informático, este não é o único elemento que distingue um jogo eletrônico de outro, mas também os vários elementos audiovisuais e literários criados para cada um, que também pode incluir performances de atores e músicos, com proteção por direitos autorais (Romão e Silva 2019).

A originalidade deve ser entendida como a forma de exteriorização das ideias, e não as ideias em si que, como apontado pelo art. 8º, I³, não são protegidas pelo direito de autor. Igualmente, a proteção não irá alcançar os métodos e regras de jogo (art. 8º, II⁴), o que traz implicações importantes para o mercado de *games*.

Tal como livros e músicas, os jogos eletrônicos possuem uma miríade de gêneros, que não são objeto de proteção autoral – é possível a coexistência de diversos jogos eletrônicos do gênero “aventura” ou “plataforma”, sem, contudo, haver violação de direitos autorais –, mas sim os elementos que de fato o compõem, tais como o código fonte, os personagens e a trilha sonora.

Personagens amplamente conhecidos pelo público e que fazem parte da cultura *pop* como “Mário” e “Sonic” são de propriedade exclusiva das empresas Nintendo Co. LTD e SEGA Corporation e estão presentes em diversos jogos eletrônicos de diferentes gêneros, seja de plataforma, corrida ou até mesmo esportes. Todavia, isto não impediria que outros desenvolvedores façam jogos destes gêneros, contanto que não utilizem as propriedades intelectuais dessas empresas em suas criações.

Portanto, para que os jogos eletrônicos sejam protegidos pelo direito autoral, é necessário que não sejam meramente ideias, mas sim produtos finalizados e materializados – ainda que intangíveis – em suportes (mídias físicas ou digitais) e que gozem de distintividade suficiente de outros jogos, ainda que similares, bem como estejam dentro do prazo de proteção conferido aos programas de computadores.

3. Art. 8º Não são objeto de proteção como direitos autorais de que trata esta Lei:

I - as idéias, procedimentos normativos, sistemas, métodos, projetos ou conceitos matemáticos como tais;

4. II - os esquemas, planos ou regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;

DE QUEM É O JOGO? DEFININDO A TITULARIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS.

Considerando o jogo eletrônico como um bem informático que reúne elementos audiovisuais e computacionais, e a consequente aplicação tanto da Lei de Direitos Autorais quanto da Lei de *Software*, a definição da sua titularidade adquire novos contornos de complexidade.

Diferente das obras literárias ou musicais, usualmente escritas ou compostas por uma pessoa ou um grupo pequeno de pessoas em coautoria, os jogos eletrônicos são produzidos em escala industrial com dezenas ou até mesmo milhares de pessoas contribuindo em seu desenvolvimento. Dado o nível de produção artística dos jogos, a consequência é que o capital humano se torna cada vez mais necessário, com um crescente número de agentes envolvidos na criação destas obras (Romão e Silva 2019).

Embora existam casos de sucesso envolvendo autores independentes de jogos eletrônicos, como o jogo “*Stardew Valley*” desenvolvido por uma única pessoa e que atingiu a marca de 20 milhões de unidades vendidas (Statista 2022), a indústria de jogos eletrônicos encontrou tração econômica na criação de grandes produções que contam com investimentos na casa dos milhões de dólares. Empresas como Nintendo, Sony e Microsoft organizam estúdios de desenvolvimento de jogos eletrônicos para uma constante produção de novas propriedades intelectuais que serão comercializadas no mercado.

Essa constatação leva à seguinte indagação: se os jogos eletrônicos são criados por dezenas ou centenas de pessoas que contribuem artisticamente para o seu desenvolvimento, seja na figura de desenhistas, roteiristas, músicos, ilustradores e programadores, como se dá a distribuição desses direitos autorais, notadamente os direitos patrimoniais para o aproveitamento dos ganhos econômicos que advirão com a comercialização dessas obras?

Os jogos eletrônicos são financiados por pessoas jurídicas que destinam uma grande quantidade de recursos humanos e econômicos ao seu desenvolvimento e que, ao final, terão os direitos autorais sobre o bem intelectual produzido.

Esta conclusão emana da própria natureza do processo de desenvolvimento dos jogos eletrônicos. Ainda que sejam produtos que possuam um elevado grau de sofisticação artística, a indústria de *games* está inserida no contexto da indústria de *software*, de modo que este grupo de artistas, compositores e programadores normalmente estão sob relação de contrato de trabalho ou prestação de serviços pelas empresas que financiam essas produções. Neste ponto, há a aplicação do art. 4º, §§1º e 2º da Lei de *Software*:

Art. 4º **Salvo estipulação em contrário, pertencerão exclusivamente ao empregador, contratante de serviços ou órgão público, os direitos relativos ao programa de computador**, desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário, expressamente destinado à pesquisa e desenvolvimento, ou em que a atividade do empregado, contratado de serviço ou servidor seja prevista, ou ainda, que decorra da própria natureza dos encargos concernentes a esses vínculos.

§ 1º Ressalvado ajuste em contrário, a compensação do trabalho ou serviço prestado limitar-se-á à remuneração ou ao salário convencionado.

§ 2º Pertencerão, com exclusividade, ao empregado, contratado de serviço ou servidor os direitos concernentes a programa de computador gerado sem relação com o contrato de trabalho, prestação de serviços ou vínculo estatutário, e sem a utilização de recursos, informações tecnológicas, segredos industriais e de negócios, materiais, instalações ou equipamentos do empregador, da empresa ou entidade com a qual o empregador mantenha contrato de prestação de serviços ou assemelhados, do contratante de serviços ou órgão público.

A titularidade dos direitos autorais do jogo eletrônico – inclusive os direitos morais – desenvolvido e elaborado durante a vigência de contrato ou de vínculo estatutário serão retidos, exclusivamente, pelo empregador ou contratante que organizou a criação da obra (Romão e Silva 2019).

Ou seja, empresas, institutos de pesquisa e universidades, públicas ou privadas, serão os titulares dos direitos autorais do jogo eletrônico criados pelos profissionais vinculados a elas, de modo que somente essa pessoa jurídica poderá explorar economicamente o *game* e se opor a qualquer uso não autorizado. As pessoas físicas – ou até mesmo pessoas jurídicas prestadoras de serviço – não reterão qualquer direito autoral sobre essas obras.

Ainda que o jogo não possua uma destinação eminentemente econômica, como um *game* produzido para fins educativos no âmbito de uma universidade, contando com o auxílio de alunos bolsistas, voluntários e professores para a sua realização, os direitos patrimoniais dessas obras serão da instituição de ensino e pesquisa que organizou a equipe e financiou o projeto.

O §1º do art. 4º da Lei de Software deixa isso bem claro quando limita a compensação econômica pelo trabalho do desenvolvedor ao salário ou remuneração convencionados entre as partes, excluindo qualquer remuneração decorrente da comercialização do produto. A titularidade do *software* será do empregado, contratado, bolsista ou servidor público somente na hipótese de ter sido desenvolvido fora da relação jurídica que este possui com a empresa ou órgão público que o contratou, e sob a condição de não ter utilizado as instalações físicas ou equipamentos do empregador para tal.

Em linhas gerais, portanto, o programador do *software* (incluindo aqueles que não necessariamente se qualifiquem como programadores, mas que atuaram ativamente na

criação do jogo eletrônico), enquanto estiver submetido a um vínculo empregatício ou estatutário, não possuirá nenhum direito patrimonial sobre o programa de computador, ainda que tenha contribuído intelectualmente para a criação da obra. A sua compensação financeira será limitada ao salário, remuneração ou bolsista de estudos pagos pela pessoa jurídica empregadora ou contratante de seus serviços, não possuindo direito a outras formas de remuneração, como *royalties*, salvo estipulação contratual em contrário.

MECANISMOS DE PROTEÇÃO DO JOGO ELETRÔNICO | DEFININDO OS LIMITES DE USO DO JOGO

Mecanismos Externos: A legislação de direitos autorais, contratos de licenciamento, cessão de direitos e acordos de usuário.

Considerando a pujança e a lucratividade alcançada pelo mercado de jogos eletrônicos, é natural que os seus desenvolvedores tenham o interesse de explorar esses produtos comercialmente e auferir ganhos econômicos com essa atividade. Tal como qualquer outra obra protegida pelo direito autoral, a LDA traz as formas sob as quais o proprietário dos direitos patrimoniais dos jogos eletrônicos pode comercializar este produto, sendo as mais comuns o licenciamento ou a cessão de direitos:

Art. 49. Os direitos de autor poderão ser total ou parcialmente transferidos a terceiros, por ele ou por seus sucessores, a título universal ou singular, pessoalmente ou por meio de representantes com poderes especiais, por meio de licenciamento, concessão, cessão ou por outros meios admitidos em Direito, obedecidas as seguintes limitações (...). (Brasil 1998)

O entendimento mais aceito pela doutrina jurídica de Direito do Autor é no sentido que – considerando as melhores estratégias de mercado e proteção jurídica de ativos intelectuais – o autor não ceda ou de qualquer modo transfira a sua propriedade intelectual para outrem, efetivamente retirando essa criação intelectual da sua esfera de propriedade, mas sim que busque maneiras de manter essa propriedade, através da concessão de licença temporária de uso ou edição da obra (Costa Netto 2019). Ao manter a titularidade da obra intelectual, o autor poderá explorá-la comercialmente por meio de diferentes formas de licenciamento.

Tome-se como exemplo um personagem de jogos eletrônicos, que pode ser transportado para outras mídias como filmes, séries e histórias em quadrinhos.



Figura 1: Imagem do jogo “Sonic Run”. Sega Corporation.

Fonte. Google Imagens.



Figura 2: Imagem do filme “Sonic: The Hedgehog”. Paramount Pictures.

Fonte: IMDB.

Pelo contrato de licença, o licenciante transfere ao licenciado o direito não exclusivo de uso e fruição da obra, geralmente mediante uma contraprestação pecuniária, enquanto mantém a propriedade intelectual que possibilitará a continuidade dessa exploração econômica para futuros contratos de licenciamento.

Esta transferência parcial, temporária e não exclusiva é fundamentada na interpretação conjunta do mandamento constitucional contido no art. 5º, XXVII da Constituição Federal de 1988 que garante ao autor o direito exclusivo de utilização de sua obra com os artigos

28, 29 e 31 da Lei de Direitos Autorais que estabelecem a obrigatoriedade de contratos de concessão, licença ou autorização para a utilização da propriedade intelectual de outrem (Costa Netto 2019).

Como estão na indústria de *softwares*, os jogos eletrônicos são comercializados por meio de contratos de licença tendo como partes o licenciante, na figura do proprietário daquela propriedade intelectual, e os licenciados, os usuários ou consumidores que adquirem os direitos para seu uso e fruição.

Tal como os demais programas de computadores, os jogos eletrônicos – seja em mídia física ou digital – usualmente são comercializados com base em contratos chamados de *End User License Agreement – EULA* ou Acordo de Licença para o Usuário Final, documentos jurídicos que dispõem os limites da licença pela qual o usuário final estará obrigado e são apresentados aos usuários logo quando o jogo é reproduzido pela primeira vez, somente permitindo acesso ao jogo se o usuário concordar com os termos, prática conhecida como “*click-wrap*” (King 2017).

Nesses contratos é comum ver a expressão “o jogo não é vendido, mas licenciado”. Nesse sentido, ao se dirigir a uma loja e comprar um jogo, o consumidor não está adquirindo aquele jogo para si, mas tão somente uma licença, uma permissão de uso.

Essa dinâmica de licenciamento de jogos eletrônicos permite que o titular da propriedade intelectual o comercialize de diversas maneiras e em plataformas distintas que exigirão, igualmente, aquisição de diferentes licenças pelos usuários. Se o usuário deseja reproduzir o mesmo jogo tanto em seu computador pessoal quanto em seu console ou dispositivo móvel, terá que adquirir licenças específicas separadas, ainda que se trate do mesmo produto (Chee *et al.* 2012).

O *EULA* traz disposições que regulam a relação licenciante e licenciado e são especialmente importantes no contexto dos jogos eletrônicos. O acordo deve trazer de maneira clara e expressa ao usuário quais aspectos do jogo, enquanto propriedade intelectual, serão licenciados o que, usualmente, compreende apenas o direito do consumidor de consumir o jogo e usufruí-lo para os fins permitidos (Chee *et al.* 2012), e limitando o poder do usuário sobre a obra.

Um importante desdobramento dos EULAs no contexto dos jogos eletrônicos diz respeito ao conteúdo gerado, ou modificado, pelo usuário do jogo. Por serem peças de *software*, os jogos eletrônicos são produtos notoriamente sujeitos à manipulação dos usuários que podem ter acesso aos arquivos informáticos que compõem o jogo o que permitiu o nascimento de comunidades inteiramente dedicadas a modificar os jogos, e o

consequente surgimento de novos desafios de proteção do jogo enquanto propriedade intelectual (King 2017).

Um dos jogos eletrônicos mais populares do mundo atualmente, DOTA ou “*Defense of the Ancients*”, inicialmente era um *mod* de *Warcraft III* de propriedade da estadunidense *Blizzard Entertainment* e que era acompanhado de uma robusta ferramenta de edição de mapas.

O autor do *mod* era um consumidor que utilizou esta ferramenta para criar um modo de jogo, com personagens, história e mecânicas de jogo inovadoras e que não haviam sido criadas pela *Blizzard*.

Após uma série de disputas legais envolvendo a titularidade do DOTA, o resultado foi que a *Blizzard Entertainment* não conseguiu assegurar a titularidade desta propriedade intelectual, que acabou tendo seus direitos cedidos pelo criador do *mod* para outra empresa de jogos eletrônicos, *Valve Corporation* e que utilizou as propriedades intelectuais contidas no DOTA, como história e personagens, para criar o *DOTA 2*.

No julgamento do caso pela corte americana, foi apontado como fator determinante para o desfecho da demanda que o *End User License Agreement* – EULA da *Blizzard Entertainment* somente restringia a “*distribuição de materiais criados pelo usuário em transações individuais que o usuário estaria comercializando ou de qualquer forma distribuindo o conteúdo criado*”, mas que não restringia a venda do conceito do jogo para terceiros (Tan 2018).

Ou seja, o EULA da *Blizzard* não permitia que o usuário comercializasse o mapa por ele criado dentro do jogo *Warcraft III*, todavia, não poderia restringir que o usuário vendesse a ideia do jogo para outrem, recaindo em uma das limitações – no caso do ordenamento jurídico brasileiro – da proteção conferida pela Lei de Direitos Autorais que expressamente exclui da proteção das “regras de jogo”⁵.

Da mesma maneira, a corte americana entendeu que os personagens cujos nomes e histórias foram criados pelo *modder* seriam de propriedade intelectual deste, tendo em vista que não havia qualquer retenção de direitos autorais pela *Blizzard* em seu EULA que pudesse retirar a presunção de que o titular dos direitos autorais em questão seria do usuário (Tan 2018).

Considerando que diversas empresas incentivam a modificação dos seus jogos como estímulo para criar engajamento e desenvolvimento de comunidades ao redor de determinado jogo, é importante que as empresas editem acordos de usuário que

5. Art. 8º Não são objeto de proteção como direitos autorais de que trata esta Lei:

(...)

II – (...) regras para realizar atos mentais, jogos ou negócios;

simultaneamente permitam que os usuários façam modificações nos jogos e as utilizem sem fins lucrativos e que atribuam aos desenvolvedores originais dos jogos qualquer criação intelectual advinda de um *mod* e que porventura venha a ser comercializada.

Novamente trazendo como exemplo a Blizzard Entertainment, a empresa lançou em 2020 o jogo *Warcraft III: Reforged* que contava com a mesma ferramenta de edição de mapas do jogo original lançado 20 anos atrás. Todavia, este relançamento acompanhou um *EULA* atualizado que confere à Blizzard Entertainment total propriedade para a empresa de qualquer modificação criada com a ferramenta. Certamente um método de evitar um “novo DOTA”⁶ (Valentine 2020).

MECANISMOS INTERNOS: DIGITAL RIGHTS MANAGEMENT E TECNOLOGIAS ANTIPIRATARIA

Ainda que a legislação nacional e internacional de direitos autorais confira extensa proteção aos autores por meio dos direitos patrimoniais e morais e da vinculação jurídica conferida pelos contratos de licenciamento e cessão de direitos autorais, estas imposições legais não impedem que as criações intelectuais sejam utilizadas sem autorização.

O ordenamento jurídico brasileiro possui normas que impõem sanções penais e cíveis para a violação de direitos autorais. A contrafação (ou pirataria) é um crime tipificado no art. 184 do Código Penal⁷ que prevê pena de detenção de até um ano para quem viole os direitos do autor. Igualmente, os artigos 102 e seguintes da Lei de Direitos Autorais preveem uma série de punições cíveis para estas violações⁸.

As violações de direitos autorais consistem em reprodução, divulgação, utilização, edição, comercialização e distribuição não permitidas ou fraudulentas que autorizam ao titular a apreensão de exemplares, bem como a destruição ou descarte de cópias ilegítimas de produtos protegidos pelo Direito Autoral.

Os jogos eletrônicos estão no topo da lista dos bens intelectuais mais pirateados (“Piracy Is Back”, [s.d.]), estando suscetíveis à cópia indiscriminada por parte de terceiros que precisam apenas de um computador, um gravador de discos e uma mídia regravável para criar uma cópia ilegal de um jogo, um cenário bastante comum para os consumidores de jogos eletrônicos, especialmente nos anos 80, 90 e início dos anos 2000.

6. “Custom Games are and shall remain the sole and exclusive property of Blizzard. Without limiting the foregoing, you hereby assign to Blizzard all your rights, title, and interest in and to all Custom Games, including but not limited to any copyrights in the content of any Custom Games.” *Warcraft III: Reforged EULA*, 2020.

7. Art. 184. Violar direitos de autor e os que lhe são conexos:

Pena – detenção, de 3 (três) meses a 1 (um) ano, ou multa.

8. Art. 102. O titular cuja obra seja fraudulentamente reproduzida, divulgada ou de qualquer forma utilizada, poderá requerer a apreensão dos exemplares reproduzidos ou a suspensão da divulgação, sem prejuízo da indenização cabível. Art. 103. Quem editar obra literária, artística ou científica, sem autorização do titular, perderá para este os exemplares que se apreenderem e pagar-lhe-á o preço dos que tiver vendido.

Não é um exagero dizer que a pirataria dos jogos eletrônicos poderia ser considerada um fenômeno cultural que deu origem a grupos de pessoas que se dedicaram a “*crackear*” os jogos, ou seja, remover as proteções antipirataria das mídias onde estavam gravados os jogos para a confecção de cópias ilegais.

Com a popularização das mídias de distribuição de conteúdo digital como plataformas de *streaming* de músicas e filmes, *ebooks* e download de jogos eletrônicos, novos desafios de fiscalização e proteção das obras autorais foram nascendo.

No caso específico dos *games* a venda de jogos por plataformas digitais como Steam e Epic Store se tornou a opção preferida dos jogadores, superando em muito as vendas de mídias físicas. O ano de 2022 registrou a maior disparidade até então, com 90% das vendas de jogos realizadas por meio das plataformas de distribuição digital (Breslin 2023).

As plataformas digitais, além de proporcionarem maior comodidade e praticidade ao consumidor, oferecem maior segurança para os proprietários das propriedades intelectuais nelas comercializadas por meio de mecanismos de proteção contra a reprodução indevida. Esses mecanismos, conhecidos como DRM – *Digital Rights Management*, são um conjunto de ferramentas digitais, tecnologias e plataformas que permitem o controle e a proteção de dados, indo de simples arquivos PDF para *softwares* complexos como jogos eletrônicos (Colangelo 2020).

As ferramentas de DRM consistem na forma de proteção *interna* dos jogos eletrônicos, ou seja, ferramentas que são incorporadas nos dados que compõem o *software* de modo que somente quem de fato adquiriu a licença de uso poderá usufruir do jogo, o que ocorre por meio de autenticações com a mídia física adquirida, ou validação da licença via autenticação *online*. Consoles de última geração como Xbox Series X e Playstation 5 possuem ecossistemas virtuais controlados onde somente os jogos adquiridos licitamente e com licenças válidas podem ser consumidos (Karthik *et al.* 2020).

Outro método de proteção interna são as tecnologias *anti-tampering* ou antimanipulação, *softwares* que são incorporados nos jogos eletrônicos como uma camada adicional de proteção que previne ou reduz drasticamente a possibilidade de engenharia reversa ou modificação do jogo eletrônico. Exemplos dessas tecnologias são *Denuvo* e *Universal Windows Platform* (Colangelo, 2020).

PALAVRAS FINAIS

Seja para fins lúdicos ou educacionais, os jogos eletrônicos estão estabelecidos como uma das principais formas de mídia digital no século XXI, o que é evidenciado pelo

crescimento do mercado de *games* que atinge recordes de faturamento sucessivos, um atestado da sua relevância econômica.

Os jogos eletrônicos são, sobretudo, uma poderosa e complexa forma de expressão artística e cultural que condensa diversas criações do espírito humano em uma só, criando uma forma de propriedade intelectual que não encontra paralelo na sociedade da informação.

O potencial mercadológico e artístico dos jogos eletrônicos traz consigo uma série de preocupações dos detentores dessas propriedades intelectuais, especialmente no que tange à proteção desses produtos, ou seja, quais mecanismos os titulares dos direitos autorais podem se valer para conservar não somente o valor econômico, mas também a integridade artística dessas obras.

Pela aplicação dos regimes de proteção de direitos autorais e de *software* os jogos eletrônicos encontram proteção legal que regulamentam a titularidade das diversas obras artísticas que formam o seu núcleo. Neste sentido, ficou demonstrado neste capítulo que embora os jogos sejam compostos por dezenas de elementos artísticos distintos cuja criação é realizada por artistas de diferentes áreas, a titularidade dos direitos autorais do jogo para sua comercialização ficará com a pessoa física ou jurídica que financiou esses projetos.

Além dos regimes legais de proteção aos direitos autorais, os detentores dos direitos intelectuais se valem de mecanismos internos e externos para conferir maior grau de proteção a essas obras. Como reiterado exaustivamente, os *games* possuem um potencial econômico incomparável o que resulta em um alto interesse por parte dos titulares dos direitos patrimoniais em conservar estes bens em sua esfera de propriedade para que continuem extraindo valor desses produtos, que se dá pelo licenciamento de uso aos consumidores.

Portanto, a parte contratual, especialmente os contratos de licença com usuários que regem as práticas de licenciamento e cessão de direitos autorais constituem importante aspecto externo de proteção aos direitos autorais dos jogos eletrônicos, regulando como, quando e quem poderá usufruir destes produtos para fins de entretenimento ou educacionais, bem como os limites das autorizações.

Além dos aspectos legais e contratuais, há uma preocupação constante com a pirataria e modificação não autorizada dos jogos o que resultou no investimento de soluções tecnológicas que impeçam a manipulação indevida dos *games* enquanto bens informáticos, notadamente as medidas DRM (*Digital Rights Management*) contidas em plataformas digitais de venda de jogos e *softwares* que previnem a realização de cópias ilegais.

Com este capítulo, portanto, buscou-se traçar os conceitos básicos de propriedade intelectual e mais especificamente dos direitos autorais, seus respectivos arcabouços normativos e como eles interagem com a regulamentação dos jogos eletrônicos no Brasil, ficando evidente que, embora os jogos eletrônicos não possuam regramento específico em nosso ordenamento jurídico, tanto a Lei de Direitos Autorais, como a Lei de Software abarcam a proteção deste tipo de criação. Outrossim, aspectos contratuais e tecnológicos também podem ser amplamente utilizados para resguardar a integridade destas obras artísticas e preservar o seu valor de mercado.

REFERÊNCIAS

Aghion, P.; Howitt, P. 1992. A model of growth through creative destruction. *Econometrica* 60: 323-351.

Agência Nacional do Cinema - ANCINE. 2015. Análise de impacto regulatório - ANCINE. Disponível em: https://www.gov.br/ancine/pt-br/assuntos/atribuicoes-ancine/regulacao/air-jogos-eletronicos_0.pdf/view. Acesso em: 30 jan 2023.

Barbosa, D.B. 2002. Bases constitucionais da propriedade intelectual. Disponível em: <https://www.ddba.com.br/wp-content/uploads/propriedade13.pdf>. Acesso em 30 jan. 2023.

Brasil, Decreto-Lei nº 2.848 de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/del2848compilado.htm. Acesso em 21 Jan. 2023.

Brasil, Lei nº 9.609/1998. Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador, sua comercialização no país, e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9609.htm. Acesso em 23 Jan. 2023.

Brasil. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm. Acesso em 12 Set. 2022.

Brasil. Lei nº 9.279, de 14 de maio de 1996. Regula direitos e obrigações relativos à propriedade industrial. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9279.htm. Acesso em 23 Jan. 2023.

Brasil. Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998. Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais e dá outras providências. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9610.htm. Acesso em 23 Jan. 2023.

Breslin, R. 2023. 90% of video game sales in 2022 were digital. Disponível em: <https://www.gamebyte.com/90-of-video-game-sales-in-2022-were-digital/>. Acesso em 30 Jan 2023.

Chee, F.M.; Taylor, N.T.; De Castell, S. 2012. Re-mediating research ethics: end-user license agreements in online games. *Bulletin of Science, Technology & Society* 32: 497–506.

Colangelo, T. 2020. Digital rights management in video games: their impact on performance and the legal structure connected to them. *Bachelor's Thesis*. Haaga-Helia University of Applied Sciences, 46p.

Costa Netto, J.C. 2019. Direito autoral no Brasil. 3ª ed. Saraiva Educação, São Paulo, SP, 993p.

Del Nero, P.A. 1998. *Propriedade intelectual: a tutela jurídica da biotecnologia*. Revista dos Tribunais, São Paulo, SP, 316p.

Grau-Kunz, K. 2015. O que é Propriedade Intelectual. *ip-jurisdictio* 2015: 1-6.

Grübel, J.M.; Bez, M.R. 2006. Jogos Educativos. *Renote* 4:,1-7.

Karthik, J.; Amritha, P.P.; Sethumadhavan, M. 2020. Video game DRM: analysis and paradigm solution. *11th International Conference on Computing, Communication and Networking Technologies*, Kharagpur, India.

King, C. 2017. Forcing players to walk the plank: why end user license agreements improperly control players' rights regarding microtransactions in video games. *William & Mary Law Review* 58: 1365-1401.

Leite, E.L. 2004. *Direito de Autor*. Brasília jurídica, Brasília, DF, 427p.

Newzoo. 2023. Global Games Market Report. Disponível em: <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-game-market-trends-to-watch-in-2023-part-1>. Acesso em: 30 jan 2023.

Piracy Is Back: Piracy Statistics for 2022. Disponível em: <https://dataprot.net/statistics/piracy-statistics/>. Acesso em 22 Jan 2023.

Romão e Silva, C.B. 2019. Indústria dos jogos eletrônicos: novas tecnologias, propriedade intelectual e cenário mundial e brasileiro. *Revista de Direito, Inovação, Propriedade Intelectual e Concorrência* 5: 1-20.

Statista. 2023. Lifetime unit sales generated by Stardew Valley worldwide as of March 2022 (in millions). Disponível em: <https://www.statista.com/statistics/1326529/stardew-valley-lifetime-unit-sales/>. Acesso em 30 Jan 2023.

Tan, D.N. 2018. Owing the world's biggest eSport: intellectual property and DotA. *Harvard Journal of Law & Technology* 31: 966-989.

Valentine, R. 2020. Warcraft 3 reformed EULA gives blizzard total ownership of all custom games. Disponível em: <https://www.gamesindustry.biz/warcraft-3-reforged-eula-gives-blizzard-total-ownership-of-all-custom-games>. Acesso em 30 Jan 2023.

Wachowicz, M. 2016. Jogos digitais educacionais como bens informáticos: elementos que integram sua tutela jurídica enquanto bem intelectual. In: Gama, L.R.; Cardoso, H.S.P.; Souza, C.R.B. (orgs), *Interface entre games, pesquisa & mercado*, Editora do Instituto Federal da Bahia, Salvador, BA, p.239-258

WIPO, Convenção que institui a Organização Mundial da Propriedade Intelectual, 1967. Disponível em: https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/pt/wipo_pub_250.pdf. Acesso em: 29 ago. 2022;